Disney · PIXAR

LE MONDE DE NEMO

Nemo à la découverte de l'océan

Manuel d'utilisation

vtech®

V.SMILE®

© Disney/Pixar.
Tous droits réservés.

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

Chaque année, des enfants de plus en plus jeunes s'intéressent aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes sur le contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.

*C'est pourquoi **VTech**® a spécialement conçu **V.Smile**®, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 8 ans.*

*Le concept **V.Smile**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif. Enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche à des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux aussi amusants que faciles d'emploi, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour les consoles **V.Smile**® et **V.Smile Pocket**, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu correspond à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le jeu éducatif **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – *Nemo à la découverte de l'océan*** de **Vtech®**. Félicitations !

Depuis que Nemo est revenu dans son anémone, il est très fier de son papa qui a fait preuve de beaucoup de courage en traversant l'océan pour le retrouver. Maintenant, il veut devenir un grand explorateur et il a décidé de partir à l'aventure, comme son papa ! Pars toi aussi à la découverte de l'océan avec Nemo !

INCLUS DANS LA BOÎTE

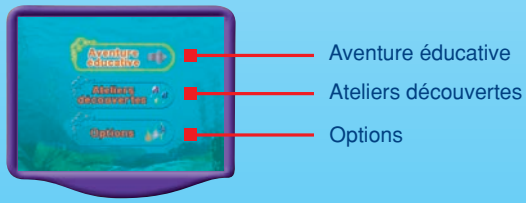
1. Le jeu éducatif **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – *Nemo à la découverte de l'océan***
2. Le manuel d'utilisation
3. La carte de garantie de 1 an

POUR COMMENCER À JOUER...

- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Disney/Pixar Le Monde de Nemo – *Nemo à la découverte de l'océan*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

1 – Choisir un mode de jeu

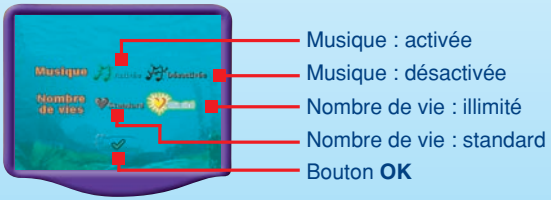
Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



Aventure éducative : dans ce mode de jeu, aide Nemo à découvrir l'océan en explorant 4 environnements et 2 mini-jeux inspirés des grandes scènes du film « Le Monde de Nemo ».

Ateliers découvertes : apprends en t'amusant grâce aux 4 ateliers de jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Options : sur l'écran des options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme ou choisir le mode **Nombre de vies : illimité** pour jouer sans jamais perdre. Oriente la manette vers le haut ou le bas pour sélectionner **Musique** ou **Nombre de vies**.



Musique Activée / Désactivée :

Par défaut, la musique de fond est activée. Pour la désactiver, choisis l'option **Désactivée** à l'aide de la manette, puis appuie sur **OK** pour confirmer.

Nombre de vies Standard / Illimité :

Par défaut, le nombre de vies est **Standard**. Pour ne jamais perdre, choisis l'option **Illimité** à l'aide de la manette et appuie sur **OK** pour confirmer.

Bouton OK :

Place-toi sur ce bouton pour confirmer tes choix et appuie sur **OK** pour valider.

2 – Choisir les paramètres de jeu

Avant de commencer à jouer, tu peux choisir tes paramètres de jeu. À toi de décider du nombre de joueurs et du niveau de difficulté avec lequel tu vas jouer.

Paramètres de l'Aventure éducative

Dans le mode **Aventure éducative**, guide Nemo à travers 4 aventures palpitantes et 2 mini-jeux passionnants. Si tu veux suivre l'ordre de l'histoire, choisis **Jouer l'aventure**. Pour jouer directement à tes jeux préférés, choisis **Parcours libre** et sélectionne le jeu de ton choix. Enfin, pour revoir les anecdotes sur le monde sous-marin que tu as récupérées au cours de ton aventure, choisis **Carnet de bord**.

- **Jouer l'aventure :** aide Nemo à partir à la découverte de l'océan en jouant dans l'ordre de l'histoire. Dans ce mode, tu devras terminer chaque niveau pour accéder au suivant.
- **Parcours libre :** ce mode de jeu te permet d'accéder directement aux jeux de l'aventure que tu préfères, sans avoir à suivre l'ordre de l'histoire. Oriente la manette vers la gauche ou la droite pour sélectionner un jeu et appuie sur **OK** pour confirmer ton choix et commencer à jouer.
- **Carnet de bord :** apprends plein de choses sur les animaux sous-marins en cliquant sur les étoiles que tu as récupérées au cours de ton aventure.

Une fois que tu as sélectionné **Jouer l'aventure**, choisis **Continuer la partie** pour reprendre la partie que tu as commencée, ou **Nouvelle partie** pour en commencer une autre.

Remarque :

- L'option **Continuer la partie** n'est pas disponible la première fois que tu joues.
- Afin que la console **V.Smile®** mémorise les paramètres du jeu, n'enlève pas les piles ou ne débranche pas l'adaptateur (si la console fonctionne sur adaptateur), et laisse la cartouche de jeu insérée lorsque tu l'éteins. Lorsque tu allumeras de nouveau la console, tu pourras continuer la partie que tu avais commencée.

Si tu sélectionnes **Nouvelle partie**, tu peux à nouveau choisir le niveau de difficulté et le nombre de joueurs.

Niveau facile : le contenu éducatif du niveau facile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 4-5 ans.

Niveau difficile : le contenu éducatif du niveau difficile est plus particulièrement adapté aux joueurs de 5-6 ans.

- **Mode 2 joueurs**

Pour jouer en mode 2 joueurs, tu dois posséder une seconde manette de jeu (vendue séparément). Ce mode est accessible uniquement lorsque le jeu est utilisé avec la console **V.Smile®**. Lorsque les deux manettes sont connectées, le **joueur A** contrôle toutes les opérations du menu. Dans l'**Aventure éducative**, les 2 joueurs jouent l'un après l'autre de manière coopérative. Les points sont additionnés pour obtenir un score commun. Dans les **Ateliers découvertes**, les 2 joueurs jouent simultanément, de manière compétitive. Le premier qui trouve la bonne réponse marque le point.

3 - Commencer à jouer

Aventure éducative : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Aventure éducative* (p. 7).

Ateliers découvertes : pour plus d'informations sur ce mode, consulte la rubrique *Activités : Ateliers découvertes* (p. 11).

FONCTIONNALITÉS

Touche AIDE

Appuie sur la touche **AIDE** située sur la manette pour entendre à nouveau les instructions ou obtenir des indices pendant la partie.

Touche QUITTER

Appuie sur la touche **QUITTER** de la manette pour interrompre la partie. Un message apparaît alors à l'écran et te demande de confirmer ton choix. Choisis pour quitter la partie ou pour continuer à jouer. Confirme ton choix en appuyant sur **OK**. Le bouton **QUITTER** te permet également de revenir à l'écran précédent ou de faire une pause au cours de la partie (dans ce cas, ne confirme pas ton choix de quitter et sélectionne lorsque tu veux reprendre la partie).

Touche ATELIERS DÉCOUVERTES

La touche **Ateliers découvertes**, située sur la manette, te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une partie, tu devras confirmer ton choix en appuyant sur **OK**. Si tu veux vraiment quitter la partie et accéder au menu **Ateliers découvertes**, choisis . Pour continuer ta partie, choisis .

Carnet de bord

Avec le **Carnet de bord**, tu vas pouvoir apprendre plein de choses intéressantes sur les animaux sous-marins.

Récupère les étoiles dans l'**Aventure éducative (Jouer l'aventure)** pour compléter ton **Carnet de bord**. Chaque étoile contient une anecdote scientifique sur les animaux sous-marins. Il y a 9 étoiles à récupérer dans chacun des 4 jeux de l'**Aventure éducative**. Les images que tu as ramassées apparaissent en couleur, tandis que celles que tu n'as pas encore ramassées sont en noir et blanc.

À la fin de chaque jeu de l'**Aventure éducative**, tu pourras consulter les images collectées dans ce jeu en déplaçant la manette vers le haut, vers le bas, vers la droite et vers la gauche. Lorsque tu as consulté toutes les images, déplace la manette sur pour quitter la page et poursuivre l'aventure.

Tu peux aussi accéder à toutes les anecdotes scientifiques en sélectionnant **Carnet de bord** dans le menu de l'**Aventure éducative**. Utilise les boutons colorés pour choisir une page du **Carnet de bord**

(chaque page correspond à un jeu de l'**Aventure éducative**). Utilise la manette pour choisir une étoile et appuie sur **OK** pour écouter l'anecdote énoncée par Monsieur Raie.

ACTIVITÉS

Aventure éducative	**Contenu éducatif**
Jeu 1 : Exploration du récif	Découverte des animaux marins
Jeu 2 : Entraînement avec les poissons-lune (mini-jeu)	Observation et rapidité
Jeu 3 : Le courant est-australien	Apprentissage et reconnaissance des formes
Jeu 4 : Sauvetage sous-marin	Classification
Jeu 5 : À la rescousse du bernard-l'hermite (mini-jeu)	Logique
Jeu 6 : Autoroute sous-marine	Couleurs et mélanges de couleurs

Ateliers découvertes	**Contenu éducatif**
Jeu 1 : Galerie des espèces marines	Reconnaissance des animaux marins
Jeu 2 : Les frères mouettes	Comparaisons
Jeu 3 : Empreintes mystérieuses	Mémorisation de formes
Jeu 4 : Poissons perdus	Association de couleurs

Activités : Aventure éducative

Introduction

Dans le mode **Aventure éducative**, une introduction narrative apparaît au début de l'aventure. Si tu ne souhaites pas écouter cette introduction, appuie sur **OK** pour commencer directement à jouer.

L'Aventure éducative se compose de 4 jeux et 2 mini-jeux. Utilise la manette pour sélectionner un jeu (**Parcours libre**), puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix.

L'écran de jeu

Dans chaque activité, les éléments de l'écran de jeu te permettent de voir ta progression.

Nemo	Utilise la manette pour déplacer Nemo.
Bonus	Ramasse ces objets pour gagner des points.
Étoiles du Carnet de bord	Récupère ces étoiles pour ajouter une anecdote à ton Carnet de bord.
Barre d'énergie	Cette barre représente le niveau d'énergie de Nemo.
Énergie	Touche ces objets pour gagner de l'énergie.
Score	Nombre de points obtenus.

• Jeu 1 : Exploration du récif

Es-tu prêt à partir à la découverte de l'océan ? Neuf animaux se cachent dans le récif. Pour les découvrir, appuie sur **OK** pour faire éclater les bulles dans lesquelles se trouve un point d'interrogation. Fais attention aux ennemis et pense à ramasser les bonus. Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord.**

Objectif pédagogique : découverte des animaux marins.

Niveau facile : animaux connus, peu d'obstacles.

Niveau difficile : animaux moins connus, davantage d'obstacles.

• Jeu 2 : Entraînement avec les poissons-lune (mini-jeu)

Voici l'occasion d'améliorer ton sens de l'observation et de tester ta rapidité. Observe les poissons qui nagent et appuie sur **OK** au bon moment pour passer entre eux sans les toucher.

Objectif pédagogique : observation et rapidité.

★ Niveau facile : les poissons nagent lentement et suivent un trajet simple.

★★ Niveau difficile : les poissons nagent plus vite et suivent un trajet plus compliqué.

• Jeu 3 : Le Courant est-australien

Waouh ! C'est parti pour une balade sur le dos de Crush, la tortue de mer ! Ramasse les formes que tu trouves sur ton passage pour apprendre leur nom (niveau 1) ou si elles correspondent à la forme demandée (niveau 2). Fais bien attention à éviter les autres tortues ! Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord**.

Objectif pédagogique : apprentissage et reconnaissance des formes.

★ Niveau facile : apprendre les formes, peu d'obstacles.

★★ Niveau difficile : reconnaître deux formes identiques, davantage d'obstacles.

• Jeu 4 : Sauvetage sous-marin

On trouve toutes sortes de choses dans une épave de sous-marin. Sais-tu faire la différence entre des animaux marins et des objets ? Trouve le plus d'animaux possible et évite d'attraper les objets. Quand tu vois un animal, appuie sur **OK** pour faire éclater la bulle. Attention aux obstacles ! Pense à explorer les recoins du sous-marin pour récupérer des bonus et des étoiles à ajouter à ton **Carnet de bord**.

Objectif pédagogique : classification.

★ Niveau facile : animaux connus. Un indice vocal est donné quand Nemo touche l'objet ou l'animal marin.

★★ Niveau difficile : animaux moins connus. Pas d'indice vocal. Davantage d'obstacles à éviter.

• Jeu 5 : À la rescousse du bernard-l'hermite (mini-jeu)

Le bernard-l'hermite n'arrive pas à sortir du labyrinthe de pierres. Peux-tu lui donner un coup de main ? Appuie sur **OK** pour choisir une pierre ronde et déplace-la avec ta manette. Ensuite, toujours à l'aide de la manette, conduis le bernard-l'hermite vers la sortie du labyrinthe. Attention, le nombre de déplacements est limité.

Objectif pédagogique : logique.

★ Niveau facile : labyrinthe simple, plusieurs solutions possibles.

★★ Niveau difficile : labyrinthe plus compliqué, moins de solutions possibles.

• Jeu 6 : Autoroute sous-marine

L'autoroute sous-marine est très encombrée avec tous ces poissons et ces coquillages ! Ramasse les coquillages colorés pour apprendre leur couleur. Dans le niveau difficile, retrouve les coquillages dont la couleur provient du mélange de deux autres couleurs. Fais bien attention aux autres poissons ! Récupère les étoiles pour ajouter des anecdotes à ton **Carnet de bord**.

Objectif pédagogique : couleurs et mélanges de couleurs.

★ Niveau facile : apprendre les couleurs, peu d'obstacles.

★★ Niveau difficile : connaître les mélanges de couleurs, davantage d'obstacles.

Activités : Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce à ces 4 jeux qui te permettront chacun d'acquérir ou de revoir une compétence particulière !

Oriente la manette vers la droite ou la gauche pour choisir un jeu. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix. Tu peux également choisir ton niveau de difficulté et le nombre de joueurs en déplaçant la manette vers le bas. Appuie sur **OK** pour confirmer ton choix.

• Jeu 1 : Galerie des espèces marines

Trouve les images des animaux marins qui correspondent aux mots inscrits en haut de l'écran. Pour choisir une image, appuie sur le bouton coloré de la même couleur que celle du cadre que tu souhaites sélectionner.

Objectif pédagogique : reconnaissance des animaux marins.

★ Niveau facile : animaux connus.

★★ Niveau difficile : animaux moins connus.

• Jeu 2 : Les frères mouettes

Choisis la mouette qui correspond à la description (niveau 1) ou la mouette qui est différente des autres (niveau 2) en appuyant sur le bon bouton coloré.

Objectif pédagogique : comparaisons.

★ Niveau facile : superlatifs.

★★ Niveau difficile : comparaisons.

• Jeu 3 : Empreintes mystérieuses

Les poissons s'assemblent pour former des figures dans l'océan. Retiens bien les figures qu'ils ont formées et retrouve-les dans l'un des quatre coquillages. Appuie sur le bouton coloré qui correspond au coquillage contenant la bonne réponse.

Objectif pédagogique : mémorisation de formes.

★ Niveau facile : mémorisation de symboles.

★★ Niveau difficile : mémorisation de formes.

• Jeu 4 : Poissons perdus

Les bébés poissons sont tellement occupés à s'amuser qu'ils n'entendent pas leur maman les appeler. Peux-tu aider chaque maman à retrouver son petit ? Place Perle (et Hippo en mode 2 joueurs) près de chaque bébé poisson pour le pousser jusque dans la bouche de sa maman. La couleur du bébé doit être la même que celle de sa maman.

Objectif pédagogique : association de couleurs.

★ Niveau facile : mamans et bébés poissons d'une seule couleur.

★★ Niveau difficile : mamans et bébés poissons de deux couleurs.

ENTRETIEN

- Pour nettoyer la console **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la console **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la console **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures.

EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu.

Si la console ne s'allume pas lorsque vous appuyez sur **MARCHE** ou **REDÉMARRER**, débranchez puis rebranchez l'adaptateur de la console ou retirez puis remettez les piles.

SERVICES CONSOMMATEURS

Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :
Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SAS
2/6, rue du Château d'Eau-BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
Email : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € / min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada : Tél : 1 877 352 8697

ATTENTION - AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

AVERTISSEMENT AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

vtech®

V.SMILE

DÉCOUVRE VITE TOUS LES JEUX V.SMILE ET REJOINS TES HÉROS PRÉFÉRÉS DANS DE NOUVELLES AVENTURES !

Et bien d'autres encore…

Apprends en t'amusant !

Chaque jeu est vendu séparément.
Disponibilité et dates de sortie à vérifier sur le site Internet www.vsmile.fr

© 2005 VTech
©Disney. Pixar. Tous droits réservés.
Imprimé en Chine
91-02088-143-000